PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 273, onsdag 25 oktober 2000

REDAKSJONELT

Det kommer ikke til å bli noen veldig omfattende redaksjoneltspalte denne gang. Riktignok er selve redaksjonen samlet i våre tradisjonelle lokaler i Bjørvika igjen, for første gang på mange måneder. Det er hyggelig å høre på regnet som drypper ned i Oslofjorden like bortenfor kaikanten, og de såre skrikene fra måkene som slåss om søppel litt lenger bort.

Men slike stemningsrapporter har vi jo hatt en del av i løpet av de mer enn ti årene bladet har vært utgitt, og det er ikke noen grunn til å overdrive betydningen av dem, bortsett fra for redaksjonens interne innsatsvilje & stridsmoral... Plassen er litt begrenset denne gang. Uansett er det trivelig å kunne jobbe hos Trond igjen. Vi får benytte oss av fasilitetene her så lenge vi kan; om en stund er man sikkert kommet så langt at bygningsarbeiderne går i gang med Opera-utbyggingen.

Det viktigste som står for døren rent umiddelbart, er nok de to kongressene en uke på hverandre – TSPs Millennium FallCon og Hexcon i Trondheim. Den første er tilgjengelig for de aller fleste av våre lesere, mens den andre nok vil bli besøkt av et fåtall. På den annen side er det jo bare Hexcon som er en spill-con, og dermed får den vår udelte oppmerksomhet her på forsiden! Men tilstrekkelig oppslutning til at det blir noen større busstur oppover om en drøy uke, det får vi altså ikke. Det er bare ca. ett dusin folk fra våre kanter som har reagert på alle våre henvendelser.

Dermed får en gjenopplivning av Ares' stolte busstradisjoner heller vente til neste år; det blir nok en Hexcon da også, og kanskje det da vil by seg anledning til å få ut nok info / propaganda (evt. hanke inn store nok subsidier) til at vi når det kritiske deltagertallet, som altså er rundt 20 stykker. Selv en billig buss til Trondheim kommer nok i våre dager på langt over 10 000 kroner!

Men en minibuss får vi nok av sted; spørsmålet er vel heller om vi får plass til de ekstrapersoner som erfaringsmessig kommer slengende i siste liten. Det er jo en av fordelene med en større turbuss. Men bare vi har noe mer enn en firseter skal vi nok klare å komme i gang med det berømte Hexcon-turspillet *Extremely Basic Simplified Nuclear War*, for eksempel. For ikke å snakke om AlvCon...

Norges eldste spillfestival
Trondheim 3.–5. november



Brettspill
Rollespill
(Samle)kortspill
Miniatyrspill
Levende rollespill

Støttet av Trondheim Kommune

EX CATHEDRA #173

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Det ser ut som om vi kanskje skal kunne få istand noe spilling under TSPs minicon førstkommende helg, Millennium FallCon. Men noe omfattende spillprogram blir det neppe snakk om. Da blir det altså en felles tur til Hexcon i Trondheim som er det neste av større spillmessig betydning på programmet for undertegnede. Noen stor buss blir det ikke; det prosjektet hadde aldri på noe tidspunkt mer enn ett dusin påmeldte, og vi måtte nok hatt ca. 20 om det skulle gått i hop økonomisk, selv med litt støtte fra Ares / OASF. Men vi får jo av sted en "minibuss" med flesteparten av de interesserte; i tillegg går det minst én privatbil oppover med folk fra Oslo-området. Det er kanskje fortsatt mulig å bli med denne, for alt vi vet – skulle du ha ombestemt deg, og fått lyst til å bli med til «den vesle landsbyen med den store kirken», går det jo an å spørre!

Mer Hexcon-stoff følger sikkert i neste nummer, men da er altså kongressen overstått. Det blir referater fra undertegnedes ~~penn~~ tastatur, og ikke mer mas om rekruttering til felles con-ekskursjon – før neste år igjen, da! Jeg er en varm tilhenger av tanken om at gjentagelsens edle kunst er selve kjernen i all vellykket propaganda. Dessuten tror vi kanskje at interessen for å dra på utenbys kongresser begynner å våkne hos noen og enhver igjen. Visse ting i diskusjonen om dette på Internett-nyhetsgruppen no.fritid.spill.rollespill kan i hvert fall tyde på det. Kanskje det var slik at slutten av 90-årene bare ble en midlertidig down-periode i arbeidet for å få fleste mulig til å komme seg avgårde på norske spillkongresser?

Nå har vi ikke hørt noe mer om årets RegnCon (Bergens-kongressen for ti dager siden) – bortsett fra at den fant sted, og av de fremmøtte vel ble vurdert som stort sett vellykket – men bare den kongressen kunne velge seg en helg som ikke kræsjer med en sf-con i Sverige, tror vi sikkert at det kunne være mulig å få av sted en Oslo-delegasjon igjen dit også! Det er sikkert ikke alle i hobbyen som er like ~~sykelig fiksert~~ ~~voldsomt engasjert~~ sunt opptatt av kongresser som undertegnede, men det er jo ingen grunn til å la være å mase på dem for det!

Livet er et slit. Det er ikke alltid at arbeidet i denne hobbyen er like lystbetonet, og det er ikke alltid at ting går som de skal. Men i tilfellet Hexcon og andre rent eksterne arrangementer, har man i det minste gleden av at det stort sett er **andres** problem når et eller annet ikke går etter programmet. Vi som engasjerer oss mye i lokalt con-arbeid, finner kanskje derfor ekstra stor glede ved å kunne reise på andres arrangementer? Men det går jo an å mene at vi faktisk har litt mer sunn glede av å se hvordan andre gjør det, samt jobbe litt for å rekruttere folk andre steder fra for å reise til våre egne arrangementer.

Johannes H. Berg

NESTE OSLO SPILLFORUM BLIR 12/11

Det blir altså en stund til neste gang – oktober er rett & slett for travel for arrangøren (SimuleringsSpillHobbyens Selektive Sentralkomité, også kjent som Johannes H. Berg). Men i november er vi tilbake; treffet skal nok en gang finne sted hjemme hos SSHSS (Tuengen Allé 10) fra kl. 1500 (som jo er det tradisjonelle starttidspunkt) søndag den 12. (og ikke 176/9, som det ved en trykkleif kom tilå stå her i siste PHOBOS).. Kontakt Johannes (snakk med ham på Ares, eller ring / mail på 92 08 13 65 / jhberg@fandom.no) dersom du er interessert i å komme.

AFTER ACTION: **EUROPA**

«The Fight Against Fascism»

DEL II

(forts. fra PHOBOS 271)

Second Front-scenario og spillrapport fremskaffet av Fred Førde

Aug II 43

In a shock move Italy announces its departure from the war and intention to join the Allied forces. Hitler is shocked! Il Duce pledges undying loyalty and sets up an alternative regime in Milan. Several Blackshirt and para units remain loyal while the rest of the Italian army is disbanded except for those on Corsica, Sardinia (Cagliari defenders), the Syracuse XXs and a rather mobile force wedged between the British lodged in the instep and approaching Americans from Reggio. This unit is three 3-8 XXs, a mountain cadre, light Arm III, Cavalry III and two rather tasty strong Artillery units - just what the allies need at a time like this!
The Germans respond by trying to scuttle north but again harrassment delays the retreat and numerous breaks in the northern rail line make it hard to get troops down to the south. Germany has about 8 XXs worth of units in the lower end of the boot - all motorised or mechanised but strung out. The situation looks grim.
Allies - A series of attacks go in to try and circle behind the retreating German forces - a number of attacks are launched but terrain forces a number of AS results. The US Army is bringing overwhelming strength to bear in the region, the question remains can it be brought to bear in a manner that might cause serious damage to the Germans in Italy? The British units are withdrawn back to North Africa. What can be brewing?
Situation to date: Italy has been knocked out of the war through loss of numbers - around 52 REs worth, mostly courtesy of an amazing blood frenzy by the Yanks in Sicily in August I and some heavy air losses over this time period. I wasn't expecting to roll for Italian surrender until late September due to my inability to take Cagliari and Corsica but I read the rules again for Italian surrender and decided to try my hand early. Lucky for me I did as it gave me enough troops courtesy of those left in Corsica and Sardinia to form up the Italian co-belligerent forces.
Italy appears to becoming an exclusively American show at the moment. All British troops and shipping are concentrated in North Africa or Southern England. A couple of battlegroups based around American AT Xs and an Indian XX have been placed on the map near the Rif. An Armoured Corp has arrived at Gibralter, whatever can this mean??

Sept I 43

Axis Player Turn

In Italy the HG Pz XX withdraws to Salerno past the guns of the US troops overlooking its retreat path - they are only able to slow, not stop the retreat. To the east the LSSAH, 24 and 26 Pz XXs fall back to behind the Agri River while more units from the north enter the general area. Luckily for the Allies these are mostly scratch forces of SS Police, AT battalions and the like. In France a couple of units relocate close to the Spanish border.
In Spain, spies working inside Gibraltar are unable to find out whether the newly arrived armoured and motorised units are a threat to Spain or just in transit back to the United Kingdom. Madrid is wary but decides not to call out its troops or mobilise to a war footing. (Failed roll on success chart).

Allied Player Turn

The expected invasion of Spain is launched - firstly the air power of the MTO is unleashed on the rail network in southern France, isolating Spain from German reinforcements. In Andalucia British Armoured forces overrun the local defence forces (cadred XX) allowing other armoured and motorised units to spread out through the province - an attack is launched on Seville but fails to dislodge the

defenders. In Spanish Morocco, a joint US/Indian task force attacks and wipes out most of the Spanish defenders in the northern part of the region while French mountain forces mop up the southern areas of Mellila and Villa Sanjurjo. Ceuta remains untaken but the few Spanish soldiers and colonial troops that remain there are looking lonely and scared.

Landings occur at Valencia which falls easily to the Indian 8th XX and Royal Marines and at Tarragona where a joint air landing by paratroopers and seaborne forces secure the immediate area and provide a speed bump should the Germans get there act sorted out. (I toyed with the idea of landing directly in Barcelona but this would have put me within reach of German units across the border so opted instead to isolate the city by extensive bombing and hold the Barcelona-Valencia rail line at Tarragona instead.)

On the Bay of Biscay, the Canadians, Commandoes and Royal Marines come ashore at Aviles, Gijon, Santander and Bilbao - all landings are successful with the few Luftwaffe planes in reach at Bordeaux unable to pierce the AA screen thrown up by the Home Fleet. Follow on units include lots of armoured troops - mainly Canadian at Santander. The weak Spanish defence is brushed aside (Civil Guards and border forces).

Half a dozen good sized ports seized with a handful of Dot cities allowing rebasing of aircraft to the European mainland. Confidence is high in Whitehall that the decision to violate Spanish neutrality was a wise one. Washington shows its questioning of Churchill's strategic whims by limiting ground involvement to the Rif only and maintaining its pressure in Italy where Taranto is taken and the Americans push further up the boot.

Sept II 43

Axis Player Turn

In Italy units pull back slowly, obviously attempting to reach the security of the more defensible terrain further north. Engineer units behind the mainline frantically construct some airfields to receive the bulk of the units stationed at Foggia.

In Spain the hurried mobilisation of forces begin, but it rapidly becomes clear that Spain is a big country and with the method of the British invasion threatening several sectors at once, units are scattered about with no definable defence lines set up. German help is hindered by the rail network which construction units struggle to repair without threatening the work that is underway in the north of France to repair the ongoing damage there. Franco is also suspicious when the German units on the border only advance a short distance to protect San Sebastian or reach the south end of the Pyrenees passes. Only around Barcelona do the Germans enter the country deeply with a couple of Panzer units joining the Spanish Mountain forces in blocking off Tarragona. An attack on the defenders by Spanish infantry and Civil Guards earlier failed to dislodge the paratroopers. Seville is reinforced and some units are shuttled to join the Germans around Bilbao. The single Spanish armoured XX is sent northwards from Madrid towards Burgos to threaten the British beachheads. Under Himmler's direct orders, the SS LrSt PzG X motors its way into Calatylud.

Allies Player Turn

In Italy the Americans launch an all out attack on the German Panzer units south west of Andria. In a gruelling battle the German Pz are virtually wiped out (EX) and following up their success, the US motorised and tank units push north past the remaining 24th Pz Cadre to outflank a corp of miscellaneous units at Foggia.

In the Rif US and Indian forces with heavy air support wipe out the last defenders in Ceuta, driving them into the sea. In Andalucia, the city of Granada falls but Seville holds out - Jerez is taken and the British begin to gather around Seville. From Valenica a motorised 8th Indian XX with Armoured X support pushes north to the Tajao River to attack and force a bitter exchange on the defending Spanish XX with attached ants. Tarragona is reinforced by sea, the Spanish navy failing to sortie from Barcelona. In the Austurias, Oviedo falls to a massive British attack while the Guards Arm. XX swings behind the Spanish/German line to seize Vitoria and threaten San Sebastian by pushing to within 32 miles of the town. The Canadian infantry join up to defend Bilbao while the Canadian Armoured XXs sprint out of the beachhead on the north coast to seize Valladolid. It is then noticed by the Falangalist government that the earlier emptying of the Madrid barracks had left the city defenceless. Added to this the mountain passes to the north were unmanned. Franco panics and call for urgent German reinforcements - even by air if possible! It is too late and the sudden appearance of the 5th Canadian Armoured XX with attached motorised artillery overruns the city and captures Franco and his cabinet. Hitler has bit of a roll around on the carpet and curses himself for not spotting what his generals should have advised him about earlier.

Oct I 43

Axis Player Turn

In Italy a little bit of panic sets in on the east coast. Troops scurry north to cower behind the Bifurno River, leaving Foggia undamaged in the rapid retreat! The HG XX continues to defend Salerno while the 16th Pz takes up positions in the mountains west of Benevento. In Spain an attack to dislodge the Gds XX from Vitoria fails badly and the German attackers are forced to retreat back to San Sebastian. Elsewhere in the Iberian Peninsula the Spanish army mills about trying to get its act together. It fails.

•

Allies Player Turn

The Gds and 11th Arm Xxs drive on the 3rd PzG and an attached Infantry XX currently blocking the coastal advance to San Sebastian. With Canadian infantry support the Germans are beaten badly (EX) and captured when the are unable to retreat (ZoC scam). Seville is taken in an Exchange while Leon, Pamplona, Almeria and Cartagena taken. The blocking force at Tarragona lashes out at a Spanish stack to the north and destroys it (courtesy of halved Spanish strength). Meanwhile a powerful Motorised Infantry force begins the march along the coast from Valencia to relieve the beachhead.
In Italy an attempt is made on the Bifurno River but it is beaten back by the 44th HuD XX.

Oct II 43

Axis Player Turn

Weather turns to Mud
Italy - Forts are built behind various river lines and bridges under threat from the Americans are demolished. It seems the Germans are in the area for a while when more troops are rushed to the south.
Spain - Rebuilt Pz Cadres arrive at the San Sebastian front while Barcelona is heavily reinforced with the rail lines finally repaired to France. Eastern troops arrive and are sent to an advanced position at Zaragoza. A Panzer XX and Sp Mtn XX position themselves at Tortosa to block the advancing British while the Spanish armoured XX and Cav XX arrive at Calatyud. With Spain split in two, Hitler organises for a daring paratroop raid on the Asturian mountain top fortress where Franco is being held awaiting transportation to Canada for post war trials. Snatched successfully and flown back to Barcelona he begins to arrange a new government. In the west Spanish forces try and hold what is left of Galacia, Estramaduras and north western Anadalucia. Generally things aren't looking to good in Spain at the moment for the Axis cause.

Allies Player Turn

Announcing the need to help maintain Iberian freedom from extremist elements that threaten traditional conservative values in the region, Portugal trumpets its intention to join the allies. Portuguese troops cross the border and seize Vigo. The British Commander of the "Peninsula Army" is delighted to have Britain's "oldest ally" joining him, especially as the lousy job he is doing garrisoning the fractious Spanish cities is causing widespread bloodshed as old feuds are paid off by Republicans coming out of hiding to revenge themselves on their hated Falange rivals. Elsewhere Spain is quiet with more troops coming ashore at Tarragona and the French arriving in force at Valencia.
In Italy the front is quiet as the air forces shuffle about to prepare for the long winter ahead.......

Analysis

With poor weather closing down much of the Front I suppose its time to give an Allied Commander's review on progress to date with this mini-Grand scenario. Spain certainly opened up the theatre and put a new slant on campaigning in Europe. The ability to seize some high capacity ports looks, on the surface of things, to have allowed a massive flood of (in this case) British forces from the MTO and UK to get well established - Gibraltar helps a lot too! Spain appears too hard to defend - too much coast line and not enough troops, especially when the 2-6* cadres are picked out by the attacker and squashed. The bonus of picking up Madrid without a fight was a critical factor in this campaign, splitting the country in two and shattering Spain's capacity to do anything more than offer meagre assistance to the Germans. The early capture was aided by the fact that Spain is big and it is difficult to secure the flanks allowing deep exploitation moves. I doubt if I was to play this game again I would see an unguarded Madrid!!
The addition of Spain (and Scandinavia) adds a completely different focus to Second Front. Troop commitment to Italy by both sides was a lot less - the Germans having to guard the Pyrenees (which require a lot more troops than Italy!) as well as having to maintain the defences of Northern France from an allied attack, consequently they are spread thin on the ground. If I was to commit an historical amount of troops to Italy in this game, I would swamp the German defence and be drinking coffee in Vienna by now, but about 70% of British forces are tied up in Spain with a significant proportion sitting in Garrison on cities - which, I must add, I failed to establish early enough or with enough force to cost me significant VPs as listed in our home made VP charts - basically I've lost 8 VPs from Spanish unrest compared to the 3 I've gained for capturing Madrid! Under these rules one is tempted to question the value of the whole enterprise.... hmmmm, perhaps we should of just used the RAW from FWTBT. Portugal's entry to the war is a definite bonus for the Allies - even though their divisions are relatively weak half a dozen Portuguese XXs can free up a couple of US/UK XXs that might just be spared for a side show in Scandinavia.......

(fortsettes?)

Praktiske opplysninger

Hvor er Hexcon?

Hexcon holdes på Roseborg skole i Trondheim (Stadsingeniør Dahls gate 1). Du finner kart og beskrivelse av hvordan du kommer deg dit på baksiden av denne brosjyra.

Uten mat og drikke...

Vi vil ha kiosk, som selger vanlige kioskvarer. Der kan du også få kjøpt frokost lørdag og søndag morgen.
Lørdag ettermiddag er det bankett, og på søndag etter Hexcon er det postconsamling med mulighet for å kjøpe mat. De er beskrevet nærmere under «Andre arrangementer».

Aldersgrense

Hexcon er åpen for alle som er 14 eller eldre. (Det er nok om du fyller 14 i løpet av skoleåret 00/01.)

Overnatting

Som vanlig setter vi av et par klasserom til overnatting. Det vil også bli tilgang til dusj. Vandrerhjemmet i Trondheim ligger ganske nær (omtrent 10 minutters gange).

Computerens ordensregler

- Computeren sier at alkohol og røyking er forbudt i Hexcons lokaler. Berusede personer vil bli bortvist.
- Computeren sier at bruk av åpen ild, inkludert stearinlys, ikke er lov.
- Du skal ikke ha andre computere enn meg! Det er strengt forbudt å være borti PCene som står i klasserommene. Å slå på en PC er utvisningsgrunn. Hvis en PC blir ødelagt, er den som var borti den personlig ansvarlig.
- Computeren oppfordrer til å slå av mobiltelefonen mens du spiller.

THE COMPUTER IS YOUR FRIEND

Salg

Hvis du ønsker å ha salgsstand på Hexcon, ta kontakt med komiteen (adresser nedenfor).

Hvis du ønsker mer informasjon

...kan du skrive til:
Hexcon 2000
Postboks 79
7001 Trondheim
eller sende epost til:
hexcon@pvv.org
eller ringe
Hexconsjæfen (Ragnhild): 90 94 88 93
PR-ansvarlig (Hilde): 73 91 95 15

Følg gjerne med på Hexcons websider:
http://www.pvv.org/hexagon/hexcon/

Om arrangementene

Still opp som spill-leder og ta med spill!

Turneringene på Hexcon er stort sett lagt opp slik at de kan ta et ubegrenset antall deltagere. Vi kan imidlertid få plassproblemer hvis vi enten mangler spill (brettspill) eller spilledere (rollespill). Hvis vi får stor påmelding og få påmeldte spilledere, kommer vi til å få plassmangel i rollespillene.

Hvis en slik situasjon skulle oppstå i en turnering vil de som har spill, og de som har stilt som spilleder i en annen turnering, få fortrinnsrett.

Videre vil de forhåndspåmeldte til hver enkelt turnering ha fortrinnsrett fremfor de ikke forhåndspåmeldte, men siden turneringene stort sett har plass til et ubegrenset antall har du definitivt håp om å få bli med i turneringer, selv om du ikke er forhåndspåmeldt.

De som melder seg som spilledere vil så langt det er mulig få tilsendt scenariet i posten før Hexcon.

Alle som melder seg som spilledere og alle arrangører (med unntak av medlemmer av Hexconkomiteen) er med i trekninga om gavekort på Amazon bokhandel på 200 kr. Jo flere spill du arrangerer/spilleder, desto flere lodd får du.

Tid/puljer

Tidspunkt for arrangementene finner du i programoversikten, på midtsidene. Turneringene er stort sett enrundes uten finaler. Der det er flere bord i samme spill vil vi annonsere reglene for å finne turneringsvinner på forhånd. (Det er noen få unntak, dvs. spill med finale, det står nevnt i beskrivelsen av de spillene det angår.)

Regelforklaringer

I lista over arrangementer er det oppgitt om spillet har regelforklaring. (De aller fleste spillene har regelforklaring.)

Regelforklaringen blir rett før den turneringen starter. Det beste er om det kan ordnes i pausen før turneringen starter, så meld deg i kiosken i god tid hvis du trenger regelforklaring.

Spillfestivalen Arcon

Besøk Norges største spillfestival, i Oslo rundt Sankthans. For mer informasjon, se: http://www.fandom.no/arcon/

AT YOUR SERVICE WHAT IS YOUR SECURITY CLEARANCE CITIZEN?

I'M SORRY THAT INFORMATION IS NOT AVAILABLE AT YOUR SECURITY CLEARANCE AT YOUR SERVICE

Programmet

Fredag			Lørdag	
Pulje ⇨	I	II	III	IV
16.30 17.30	18.00 24.00	00.30 07.00	9.30 13.30	14.00 19.00
Aperitiff ■	Landnám ■ Stellar Conquest ■ Junta ■ 1870 ■ Fabula ʀ AD&D ʀ Vampire ʀ Star Wars CCG ĸ Totaler krieg 1 ■ Warhammer 40K innledende ▬	Age of Renaissance ■ Blood Royale ■ Shogun ■ Warhammer ʀ Deadlands duell ʀ Vampire levende rollespill ʟ Totaler krieg 2 ■	Settlers of Catan ■ Titan the Arena ■ Eufrat & Tigris ■ Risk ■ Paranoia ʀ Werewolf ʀ Kostymekurs ʟ Junior-turnering ■ ▬ Totaler krieg 3 ■	Merchant of Venus ■ History of the world ■ Roborally ■ Britannia ■ Silent death ■ Pandemonium ʀ Deadlands ʀ Doomtown CCG demo ▲ Totaler krieg 4 ■
		Warhammer Fantasy Battles ▬		
			Magic; the Gathering ĸ	

Lørdag		Søndag		
	V	VI		
19.30 21.30	22.00 05.00	10.00 14.00	14.00 14.30	16.30
Bankett Spørre-konkurranse Kostyme-konkurranse	Advanced Civilization ■ Titan ■ Formula dé ■ Call of Cthulhu ʀ Tales From the Floating Vagabond ʀ Blood Bowl B ▬ ■ Magic the Gathering ĸ Totaler krieg 5 ■	Wrasslin' ■ Mississippi Queen ■ Atlantic Storm ■ Britannia finale ■ "Fjøsnissene" ʀ Warhammer 40 K finale ▬ Legend of the Five Rings ĸ	Avslutning	Postkonn-samling på Egon

Tegnforklaring:
■ Brettspill eller ikkesamlekortspill
ʀ Rollespill
ĸ Samlekortspill
ʟ Levende rollespill
▬ Miniatyrspill

Totaler Krieg går over hele kongressen. Man kan være med i én eller flere puljer. Ingen er nødt til å spille i bestemte puljer.

Hexagon - Trondheim spillklubb

Hexcon arrangeres av spillklubben Hexagon. Hexagon er en klubb for folk som er interessert i brettspill, kortspill, rollespill, miniatyrspill og levende rollespill. Vi har klubbkveld hver mandag fra klokka 18 i Brattørveita 10 (bak Olavskvartalet). Hexagon har samme aldersgrense som Hexcon, dvs. 14 år. Det holder om du fyller 14 år i løpet av skoleåret.

Stikk gjerne innom! (Det er en god ide å møte presis eller litt før, siden vi som regel begynner å spille omtrent klokka seks.)

Du finner mer informasjon om Hexagon på: http://www.pvv.org/hexagon/

Tremangel truer Pokémon-produksjon?

Ukens dummeste



Hvor komplisert kan det være å trykke opp noen spillkort? Ifølge Midgaard Distribusjon er det definitivt ikke enkelt. Det finnes nemlig ikke nok trær...

Midgaard Distribusjon, som har rettighetene til de populære Pokémon-kortene i Norge, selger visstnok så det suser. Det går faktisk så bra at de lenge har hatt store problemer med å klare å dekke den voldsomme etterspørselen. Firmaet har mast og mast på produsentene om å få flere kort, fremgår det av en artikkel i *Dagens Næringsliv.* "Det er en gedigen utfordring å takle et sånt kjempefenomen som Pokémon", sa daglig leder Morten Winsnes i Midgaard Distribusjon, også ifølge Dagens næringsliv. Vi tok en telefon til Winsnes for å oppklare noe vi trodde måtte være en spøk.

Hvordan kan det være så vanskelig å få tak i noen spillkort? – Det er kun tre trykkerier i verden som produserer disse kortene, og produksjonskapasiteten er ikke bra nok i forhold til etterspørselen. Leverandøren har også problemer med å få tak i nok papir – det finnes visstnok ikke nok trær, sier Winsnes nærmest uanfektet til Kapital. Til orientering ligger de tre kort-trykkeriene i henholdsvis Belgia, England og USA. Etter det vi kjenner til er det fortsatt noen trær der.

Det finnes andre leverandører i Norge som har ubegrenset tilgang på Pokémon-kortene. En kan jo lure på om disse importerer fra områder med flere trær...? Hvis det ikke er mangel på trær der, hvorfor kan ikke Midgaard gjøre det samme?

– Vi har ikke lov til å kjøpe fra noen andre enn produsenten. Da hadde vi støttet opp under parallellimporten på kortene, sier han. Men parallellimport er vel ikke ulovlig i Norge? – Nei, men det er et etisk spørsmål, sier Winsnes. – Han er en kjeltring, er beskrivelsen han gir på konkurrenten som bedriver parallellimport. Midgaard Distribusjon er beviselig så elskverdige å bidra til "fellesskapet" ved å bruke 15 prosent av inntektene fra salget på barna. – Vi fører dem tilbake til markedet, forteller han entusiastisk. Det gjør ikke den slemme konkurrenten. – Nå skal vi for eksempel ut på kjøpesentrene, fortsetter Winsnes glødende.

Vi har uansett store problemer med å forstå at det kan være så vanskelig for produsentene å kjøpe en ny presse, eller få trær fra andre steder. – De bruker seks måneder på kvalitetstest av de nye trykkemaskinene. Det er nemlig veldig viktig at kortene, og fargene på kortene, er identiske, sier Winsnes.

Puh, det høres jammen ikke ut som noen lett match å produsere eller å importere spillkort! Vi skjønner godt at det er en utfordring. Eller er sannheten snarere at Midgaard er i ferd med å miste kontrollen...? Av en eller annen grunn holder vi en knapp på det siste. ❑



MER SYNLIG? *Minner dette om en som holder på å miste kontrollen?*

FOTOS: SCANPIX

ABSURD: *Mangel på trær hindrer produksjon av Pokémon-kort, ifølge Winsnes.*

UKENS MIDGAARD-OMTALE

Dette burde vel vise på en grei måte at ikke alle hovedstadspressens næringslivsblader er like glade i et visst spilldistribusjonsfirma!

DATOLISTEN

Fredag 27/10 – søndag 29/10:	Millennium FallCon på Blindern (Media-con med mange relevante innslag, og kanskje t.o.m. noe spilling)
Lørdag 28/10:	Oslo & Omegn Miniatyrspillklubb – spilldag på Bjølsen
Fredag 3/11 – søndag 5/11:	HEXCON (i Trondheim)
Søndag 12/11:	Oslo Spillforum (hjemme hos Johannes Berg)
Lørdag 25/11:	Oslo & Omegn Miniatyrspillklubb – spilldag på Bjølsen

PHOBOS

Medlemsblad for Ares – forening for simuleringsspill (Bjølsen + Blindern) *Gratis til medlemmene!*

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen

Bidrag kan også leveres via Thomas Refsdal på Blindern

Utkommer hver 2. og 4. onsdag i måneden
(unntatt til 4. onsdag i desember)

